

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu mengembangkan potensi peserta didik bertujuan untuk menumbuhkan sikap kemandirian dalam peserta didik agar peserta tidak terpacu dengan guru. Sebab di dalam kurikulum 2013 guru hanya sebagai mediator sedangkan siswa yang berperan aktif sepenuhnya.

Berdasarkan pengertian pendidikan dan tujuan pendidikan, terlihat bahwa kemandirian merupakan aspek yang penting dalam pendidikan. Kurangnya sifat kemandirian dalam belajar dapat menimbulkan kebiasaan belajar yang kurang baik, seperti membolos, belajar hanya ujian dan mencontek (Desmita, 2011:189).

Dalam mencapai tujuan dan standar kompetensi, selain faktor kemandirian, dalam penguasaan materi juga tidak kalah penting. Pembelajaran etika profesi di sekolah tidak cukup hanya dengan sebuah materi yang diberikan kepada peserta didik tetapi juga harus memberikan pengalaman atau kehidupan nyata kepada peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

Saat ini metode pembelajaran tatap muka antara guru dan muridnya masih sering dilakukan. Akan tetapi berdasarkan observasi penelitian pada saat melakukan PPL (pendidikan profesi lapangan) di SMK Negeri 1 Banyudono pembelajaran tatap muka tidak cukup membahas satu materi pelajaran. Hal ini ditandai dengan banyaknya waktu tatap muka pembelajaran yang terpotong karena adanya libur hari besar, ujian nasional kelas XII, agenda kegiatan sekolah dan kegiatan sekolah diadakan sampai hari jumat atau *fullday school* sehingga membuat guru untuk mengejar materi yang tertinggal. Pada akhirnya ada beberapa materi yang belum disampaikan akibat tatap muka yang dilakukan

guru dan peserta didik yang terpotong dan pada akhirnya peserta didik merasa belum mampu atau belum mengerti dengan materi yang diajarkan karena pada saat dijelaskan guru terpaksa dengan waktu. Jika hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka di kelas tentu tidak efisien dan efektif, karena siswa harus berkonsultasi dengan guru untuk membahas materi tersebut tidak sekedar mencatat dan memfotocopy file.

Berdasarkan hal di atas, pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu solusi yang tepat pada saat ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan tanpa pembelajaran tatap muka di kelas. Selain itu juga, pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan kapanpun guru dan peserta didik ingin lakukan. Dalam pembelajaran jarak jauh juga guru dan peserta didik dapat berdiskusi tanpa harus mengenal waktu dan peserta didik pun dapat menyuarakan pendapatnya. Seperti yang kita ketahui banyak peserta didik ketika guru sedang menjelaskan mereka berdiam diri atau tidak berbicara antara mereka takut dan mereka malu untuk menyuarakan pendapat mereka.

Dengan perkembangan zaman saat ini banyak sekali perubahan yang kita rasakan. Begitu juga dengan jejaring sosial yang semakin pesat dan semakin mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Bahkan tidak banyak pula siswa yang menggunakan jejaring sosial untuk kegiatan positif dan negatif. Padahal dengan adanya jejaring sosial siswa dapat mendapatkan informasi dari segala bentuk hal yang bisa membuat siswa menambah wawasan.

Sekarang telah banyak jejaring sosial yang dapat membuat siswa untuk mengatasi efektivitas belajar mereka dan membuat belajar siswa menjadi mudah. Salah satu jejaring yang bisa dimanfaatkan oleh siswa adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan jejaring sosial yang berbentuk web pribadi berbasis internet dan mengutamakan privasi. Sehingga siswa dapat mengakses bahan ajar yang disediakan oleh guru sesuai dengan materi yang diajarkan, latihan soal, *powerpoint*, dan video pembelajaran. Jejaring sosial ini berbasis online sehingga dapat didownload di laptop dan di *hanphone* dengan mencarinya di *googleplay*. Dari hasil observasi pada saat PPL didapatkan bahwa seluruh siswa

memiliki *hanphone android*. Sehingga dengan ini peneliti mengambil keputusan untuk mengambil penelitian mengenai media pembelajaran.

Di dalam media pembelajaran ini guru bukan hanya mengakses materi atau *powerpoint* saja melainkan dapat mengakses video pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang mencakup daya serap melalui pengelihatn dan pendengaran, salah satunya dengan media pembelajaran berbentuk video. Pernyataan ini didukung Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Video merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu proses pembelajaran siswa yang dilakukan kelompok atau individual. Video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran, hal ini karena karakteristik didalam video menyajikan banyak gambar dan animasi yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika sedang melihat video pembelajaran, sehingga tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi akan meningkat secara signifikan jika proses perolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan pengelihatn (Daryanto, 2013:86-87). Siswa juga dapat melihat langsung atau melihat kenyataan bagaimana keterkaitan materi tersebut pada kehidupan nyata.

Salah satu pendekatan yang cocok digunakan untuk memberikan materi pada siswa agar menjadi efektif pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan jejaring sosial *Edmodo* dengan mengakses media pembelajaran berbentuk video pembelajaran. Jika hanya mengandalkan *powerpoint* atau materi yang diunggah siswa akan merasa bosan dan kembali lagi proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif tetapi proses pembelajaran akan tetap sama dengan apa yang dilakukan guru ketika menggunakan metode tatap muka seperti biasanya.

Media *Edmodo* bisa diakses oleh semua guru dan siswa kapanpun dan dimanapun sehingga membuat siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses

pembelajaran selama disekolah. Selain itu Media ini dapat diakses diluar jam sekolah maupun pada jam sekolah sebab Media Edmodo dapat diakses di rumah atau pun di luar rumah.

Untuk metode ini masih di gunakan oleh guru dalam penyampaian materi, adapun alasan kenapa guru menggunakan media pembelajaran ini untuk mengatasi kejenuhan siswa ketika belajar dan untuk keaktifan siswa terhadap pembelajaran ini.

Edmodo adalah media pembelajaran yang berbasis online yang berbentuk seperti *facebook*. Media ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran secara elektronik seiring dengan waktu perkembangan zaman (Risdiyanti 2012; 2). Dapat disimpulkan bahwa *edmodo* berfungsi sebagai perantara penugasan dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga *edmodo* memungkinkan untuk diterapkan sebagai penunjang pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran *edmodo* banyak digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektifitas belajar dan hasil belajar siswa dikelas dan mengatasi keterbatasan tatap muka di kelas dan mengurangi rasa kebosanan siswa. Dilihat dari segi tampilannya, *edmodo* memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Tujuan penerapan *edmodo* adalah sebagai media pembelajaran yang diimplementasikan kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penggunaan Media Edmodo Pada Materi Etika Profesi Untuk Efektifitas Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah di SMK Negeri 1 Banyudono sebagai berikut :

1. Media pembelajaran masih kurang dikembangkan dan divariasikan, sehingga cenderung bersifat monoton dan kurang mendorong tumbuhnya dan kurang mendorong tumbuhnya kemandirian belajar bagi peserta didik.

2. Kurangnya waktu untuk menjelaskan lebih detail materi yang akan diajarkan selama beberapa hari ke depan.
3. Kurangnya bahan ajar yang menyajikan secara dalam.
4. Belum adanya penggunaan media Edmodo pada materi etika profesi untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa.
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang berbentuk video yang dapat diakses didalam Edmodo.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk membatasi dan memfokuskan penelitian. Dalam penelitian berjudul “Penggunaan Media Edmodo pada Materi Etika Profesi untuk Efektifitas Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2018/2019” peneliti membatasi masalah hanya pada :

1. Obyek penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2018/2019. Pemilihan kelas merupakan yang mempunyai jenis materi yang sama

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu media pembelajaran berbasis internet dengan media *Edmodo*.

3. Parameter

Parameter di penelitian ini adalah efektifitas belajar siswa kelas X Ak SMK Negeri 1 Banyudono.

4. Materi Penelitian

Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah analisis penyakit akibat kerja pada mata pelajaran Etika Profesi di SMK Negeri 1 Banyudono.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “ Seberapa besar peningkatan penggunaan media

pembelajaran *Edmodo* terhadap efektifitas belajar siswa pada materi Analisis penyakit akibat kerja pada mata pelajaran etika profesi kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2”?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *edmodo* terhadap efektifitas belajar siswa terhadap mata pelajaran etika profesi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teori ataupun praktis.

1. Manfaat Teroritis

Penelitian ini merupakan sumbangan dari teori yang terkait dengan penggunaan media *edmodo*, dapat menambah referensi yang relevan untuk penelitian penggunaan media pembelajaran, serta dapat memberikan kontribusi di dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti untuk merapkan ilmu yang dipelajari selama kuliah serta menambah wawasan untuk menjadi seorang pendidik.

b. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas ataupun luar kelas.
- 2) Mempermudah siswa dalam memberikan materi yang tertinggal
- 3) Siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan melakukan pembelajaran yang variatif.

c. Bagi Guru

Pengunaan media *edmodo* dapat dijadikan salah satu kelas online ketika guru sedang tidak bisa mengajar ataupun ketika terjadi hari libur

panjang. Dan media ini juga menjadi salah satu alternatif guru untuk mengakses materi materi yang akan diajarkan atau yang belum diajarkan dan juga media *edmodo* bisa menjadi tempat diskusi antara guru dan siswa. Gurupun dapat mengakses video pembelajaran yang dibuat agar siswa tidak merasa bosan.

d. Bagi Sekolah

penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik dan bermanfaat bagi sekolah dalam rangka memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan akreditasi sekolah, sehingga dapat bermanfaat juga di masyarakat, kalangan generasi muda serta seluruh warga Indonesia.